

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN
KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Disusun Untuk Melengkapi Tugas –Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

AURINA EVITASARI

NPM : 1311100162

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN KOQNTIF DENGAN
KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Disusun Untuk Melengkapi Tugas –Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**AURINA EVITASARI
NPM : 1311100162**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Nasir, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Safari, S.Ag, M.Sos.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh
Aurina Evitasari

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Berkualitas yang dimaksudkan antara lain adalah yang memiliki kecerdasan yang tinggi, keterampilan yang diperlukan oleh dirinya serta kreativitas yang seimbang dengan kecerdasan yang dimiliki. ranah kognitif memiliki enam jenjang menurut taksonomi bloom yang diurutkan secara hirarki yaitu: pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (syntesis), penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang peserta didik dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan kognitif mustahil peserta didik tersebut dapat memahami dan meyakini faedah materi pelajaran yang disajikan kepadanya, termasuk materi pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah adakah hubungan yang positif antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung, dan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V MIN Bandar Lampung. Sampel yang digunakan dipilih secara acak yaitu sebanyak 25 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Angket untuk mengukur kreativitas belajar peserta didik, tes untuk mengetahui data kemampuan kognitif, dan dokumentasi untuk mengetahui data peserta didik. Berdasarkan kajian teori dan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa: Terdapat korelasi positif yang signifikan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar, indeks korelasi sebesar 0.787. Hasil tersebut lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0.4869 (taraf signifikan 0.01) dan 0.000 (taraf signifikan 0.05) karena H_0 ditolak. 2. nilai r dalam tabel *product moment* antara 0.75 – 0.99 yaitu koefisien korelasi sangat kuat, bahwa nilai tersebut menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat antara variabel X (kemampuan kognitif) dengan variabel Y (kreativitas belajar).

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Kreativitas Belajar

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۚ وَمَا يَذَّكَّرُ

إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

Artinya : “Allah menganugerahkan Al Hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan Barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah)”. (Al-Baqarah: 269)¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006), h. 35

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Ibundaku Leni Yesinta (Alm) yang telah membesarkanku dengan penuh kasih yang luar biasa tak terhingga, tiada kata ku selain terimakasih banyak.
2. Ayahandaku Sunaryo yang telah membesarkanku, memberikan do'a terbaiknya serta mendukungku baik moril maupun material dalam menyelesaikan studi di perguruan tinggi.
3. Adikku Eva Nur Indriana, terimakasih untuk do'a selama ini dan bantuan moril dalam menyelesaikan studi ku di perguruan tinggi.
4. Seluruh keluarga yang selalu mendo'akan dan mendukung ku.
5. Semua sahabat dan rekan yang sudah membantu dan mendo'akan ku.
6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Aurina Evitasari dilahirkan pada tanggal 19 September 1994 di Kotabumi, Lampung Utara yaitu putri pertama dari Bapak Sunaryo dan Ibu Leni Yesinta. Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis adalah: Sekolah Dasar Negeri 1 Semuli Raya lulus dan berijazah pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Abung Semuli lulus dan berijazah pada tahun 2010, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Abung Semuli lulus dan berijazah pada tahun 2013.

Kemudian pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Pada bulan Agustus 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Giri Tunggal, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu. Pada bulan Oktober 2016, penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 10 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Nasir, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Safari, S.Ag, M.Sos.I selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
7. Bapak Suntari, S.Ag selaku Kepala MIN 10 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di madrasah yang beliau pimpin.
8. Teman-teman PGMI D angkatan 2013 yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi.
9. Teman-teman KKN kelompok 177 Desa Giri Tunggal Kecamatan Pagelaran Utara yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi dan kenangan indah selama KKN hingga sekarang.
10. Teman-teman PPL di MIN 10 Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi.
11. Adikku dan sahabatku (Eva Nur Indriana, Wenda, Mayang Anggi Astuti, Lusi Suryani, Desti Laila W, Eka Mardiana, Devi Oktarini, Immel Rusmawardani, Putri Kartika S, Desfi Adeline, Septa Afriani, Dea Resti A, Putri Wulandari, Repi Kusuma N, Diah Ayu K, Eka Maesaroh, dll).
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan hingga perjuangan ini berakhir.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari ukuran kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin ya Rabbal'alam,

Bandar Lampung, September 2018
penulis

Aurina Evitasari
NPM. 1311100162

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.	i
ABSTRAK.	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SKEMA.	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.	9
C. Pembatasan Masalah.	9
D. Rumusan Masalah.	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.	10
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Kognitif.....	13
a. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	13
b. Perkembangan Kognitif Anak.	16
c. Teori-Teori Kognitif Anak.	21
d. Ranah Kognitif	24
B. Kreativitas Belajar.....	31
a. Pengertian Kreativitas Belajar.	31
b. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif.....	36

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar.	40
C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	44
a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.	44
b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.	45
c. Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD.	46
d. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	49
e. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	51
D. Kerangka Berfikir.....	53
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	54
F. Hipotesis.	55

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian.....	57
B. Variabel Penelitian.	58
C. Definisi Operasional.....	59
D. Waktu dan Tempat Penelitian	60
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	61
F. Metode Pengumpulan Data.	62
1. Observasi.....	62
2. Tes.	64
3. Kuesioner / Angket.....	64
4. Dokumentasi.....	65
G. Instrumen Penelitian.....	66
1. Tes Tertulis.....	66
2. Lembar Angket Kreativitas.	67
3. Dokumentasi.	69
H. Uji Coba Persyaratan Instrumen.	70
1. Uji Validitas Angket.....	70
2. Uji Reliabilitas Angket.....	71
I. Analisis Data.	73
1. Uji Normalitas Data.	73
2. Uji Linearitas.....	74
3. Uji Homokedastisitas.	74
4. Uji Hipotesis.....	75
5. Koefisien Determinasi.....	76

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Uji Instrumen	
a. Hasil Uji Validitas.....	77
b. Hasil Uji Reliabilitas.	79
2. Data Penelitian	
a. Variabel Kemampuan Kognitif.....	80
b. Variabel Kreativitas.	80
3. Analisis Data	
a. Uji Normalitas Data	81
b. Uji Linearitas.....	83
c. Uji Homoskedastisitas.....	84
d. Uji Hipotesis	85
e. Koefisien Determinasi.....	87
B. Pembahasan.....	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.....	7
Tabel 3.1 Definisi Operasional.	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Tes.....	66
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kreativitas.	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi.....	70
Tabel 3.5 Kriteria Validasi	71
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas.....	72
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Item.....	77
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket.....	79
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia.	80
Tabel 4.4 Rekapitulasi Kreativitas Belajar.	81
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data.	82
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	83
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	85
Tabel 4.8 Interval Kekuatan Korelasi.	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Domain Hasil Belajar Ranah Koqnitif	25

DAFTAR SKEMA

		Halaman
Skema 2.1	Kerangka Berfikir.....	53
Skema 4.1	Hasil Perhitungan Uji Homokedastisitas.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah MIN 10 Bandar Lampung.	96
Lampiran 2	Daftar Nama Responden.....	100
Lampiran 3	Angket Kreativitas Belajar.....	101
Lampiran 4	Soal Tes	104
Lampiran 5	Rekapitulasi Nilai Angket Kreativitas Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.	170
Lampiran 6	Rekapitulasi Nilai Kognitif Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.	171
Lampiran 7	Daftar Nama Responden Uji Coba Instrumen Angket.....	172
Lampiran 8	Hasil Perhitungan Dengan SPSS Uji Validitas Angket.	173
Lampiran 9	Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket.....	179
Lampiran 10	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data.....	180
Lampiran 11	Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	182
Lampiran 12	Hasil Perhitungan Uji Homokedastisitas.	184
Lampiran 13	Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	185
Lampiran 14	Foto-Foto Penelitian.....	186
Lampiran 15	Tabel Nilai Kritis Uji Kolmogrov-Smirnov.....	190
Lampiran 16	Tabel r.	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan diakui bahwa sekolah memiliki peran yang sangat besar dalam mencerdaskan sumber daya manusia. Sekolah membantu setiap insan didik untuk mengekspresikan dirinya dan membantu memerdekakan mereka sehingga tercipta manusia yang merdeka lahir dan batin.

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas.¹ Undang Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

¹ Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, *Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.2.

Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi pengembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya atau kepada peserta didik. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai yang akan menjadi penolong dan penuntun dalam menjalani kehidupan, sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia yang bisa dilakukan sejak masih dalam kandungan. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses alami yang terjadi dalam kehidupan manusia, dimulai sejak dalam kandungan sampai akhir hayat. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Bahkan Allah SWT telah menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu.³

Meskipun sebagian diantara kita mengetahui tentang apa itu pendidikan, tetapi ketika pendidikan tersebut diartikan dalam satu batasan tertentu, maka terdapatlah bermacam-macam pengertian yang diberikan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau pedagogik berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi

³ Hidayatulloh, *Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative Sq3r Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar* (JURUSAN PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN RADEN INTAN LAMPUNG), Jurnal Terampil Vol. 3 No. 2 Desember 2016.

dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Kenyataannya, pengertian pendidikan ini mengalami perkembangan meskipun secara esensial tidak jauh berbeda. Berikut ini akan dikemukakan sejumlah pengertian pendidikan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku individu atau sebagian kemampuan kelompok individu atau sekelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Poerbakawatja dan Harahap dalam Muhibbin Syah, pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap perbuatannya.⁴ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.⁵

Pendidikan ialah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap insan manusia pasti memerlukan yang namanya pendidikan. Tanpa disadari sejak lahir kita sudah menerima pendidikan dari orang tua kita.

⁴ Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 3.

⁵ Sukring, *PENDIDIK DALAM PENGEMBANGAN KECERDASAN PESERTA DIDIK (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016) 69-80, h. 69.

Orang tua adalah guru yang mengajarkan kita kecerdasan emosi dengan memberikan teladan dan contoh yang baik bagi anak-anak mereka. Pendidikan sangat memegang unsur penting dalam membentuk pola pikir, akhlak dan perilaku seseorang agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Tujuan pendidikan itu pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan masyarakat. Oleh sebab itu belajar merupakan cara atau jalan bagi siswa untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara meningkatkan kemampuan kognitif.

Begitu pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif bagi peserta didik, hingga tak dapat dibayangkan bilamana manusia sekarang tidak belajar maka tidak akan berbeda dengan manusia jaman dahulu, bahkan mungkin akan lebih terpuruk atau lebih rendah kualitas peradabannya. Oleh sebab itu kita semua harus menyadari betapa pentingnya pendidikan setiap individu.

Hal ini diperkuat dengan hadist yang diriwayatkan Bukhori Muslim:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

Artinya : Mencari ilmu itu hukumnya wajib bagi muslimin dan muslimat” (HR. Ibnu Abdil Bari)

Kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam buku Yuberti, ranah kognitif memiliki enam jenjang menurut taksonomi bloom yang diurutkan secara hirarki yaitu: Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge), Pemahaman (comprehension), Penerapan (application), Analisis (analysis), Sintesis (syntesis), Penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang peserta didik dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan kognitif mustahil peserta didik tersebut dapat memahami dan meyakini faedah materi pelajaran yang disajikan kepadanya, termasuk materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Hurlock mengemukakan kreativitas secara umum sebagai paham yang secara luas meliputi gaya kognitif, kategori-kategori pekerjaan, dan jenis-jenis hasil karya. Cropley mengemukakan paling sedikit ada dua cara dalam menggunakan istilah kreativitas. Pertama, kreativitas yang mengacu pada jenis tertentu berpikir atau fungsi mental, jenis ini sering disebut berpikir divergen. Kedua, kreativitas dipandang sebagai pembuatan produk-produk yang dianggap kreatif seperti karya seni, arsitektur, atau musik. Untuk pembelajaran di sekolah, Cropley mengambil istilah kreativitas yang pertama dan mengadaptasi pendirian

ini bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memperoleh ide-ide khususnya yang asli, bersifat penemuan dan baru.⁶

Kreativitas merupakan suatu proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide-ide yang bermanfaat dengan cara baru dan lebih baik serta mampu merealisasikannya; dan kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian, yang secara bersamaan membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.⁷

Belajar adalah kewajiban siswa untuk meningkatkan kecerdasannya, sedangkan ruang lingkup program kegiatan belajar meliputi, pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan moral pancasila, agama, disiplin, perasaan, emosi dan kemampuan berbahasa kognitif, motorik dan seni.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang ada pada Ujian Nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari dalam lingkup teori semata, peserta didik diharapkan mampu menggunakan kemampuannya secara fungsional, otentik dan utuh dalam berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 100.

⁷ Iman Setyabudi, *Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreativitas*, (Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta Jln. Arjuna Utara Tol Kebon Jeruk – Tomang Jakarta, 2011), Vol. 9, h. 6, diakses pada tanggal 17 Maret 2017

baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menubuhkan apresiasi terhadap karya kesusastaan.

Tabel 1.1
Data Kemampuan Kognitif
Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Kemampuan Kognitif					
		Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	Analisis	Sintesis	Penilaian
1	Aa	✓	✓	✓	–	–	✓
2	Bb	✓	✓	✓	–	–	–
3	Cc	✓	✓	✓	✓	–	–
4	Dd	✓	–	✓	–	✓	✓
5	Ee	✓	–	✓	✓	–	✓
6	Ff	✓	✓	–	–	✓	–
7	Gg	✓	✓	✓	–	✓	✓
8	Hh	–	✓	✓	✓	–	✓
9	Ii	✓	✓	✓	✓	✓	–
10	Jj	✓	✓	–	–	✓	–
11	Kk	✓	–	✓	✓	–	–
12	Ll	✓	–	–	✓	✓	✓
13	Mm	✓	✓	✓	–	–	✓
14	Nn	✓	✓	✓	✓	–	✓
15	Oo	✓	✓	✓	–	–	–
16	Pp	✓	✓	✓	✓	–	–
17	Qq	–	–	–	–	✓	✓
18	Rr	✓	–	–	✓	✓	–
19	Ss	✓	✓	–	–	✓	✓
20	Tt	✓	✓	✓	–	–	✓
21	Uu	–	✓	✓	–	✓	✓
22	Vv	✓	✓	✓	✓	–	–
23	Ww	✓	✓	–	–	–	–
24	Xx	✓	–	–	✓	✓	✓
25	Yy	–	–	✓	–	✓	✓
JUMLAH		21	17	17	11	12	14

Sumber : hasil data penelitian peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung

Berdasarkan data pada tabel 1.1 hasil observasi dan analisis data pada ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN 10 Bandar Lampung bahwa kemampuan kognitif peserta didik kelas V masih tergolong cukup rendah. Dilihat dari setiap indikator kemampuan kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian yang masih belum tercapai dengan baik. Menurut Ibu Eli kenyataan yang ada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan kognitif peserta didik bisa dikatakan sebagian besar masih kurang dikarenakan faktor lingkungan seperti pengaruh teman, kurangnya sarana dan prasarana, sehingga hal tersebut juga mempengaruhi kreativitas belajar mereka. Artinya peserta didik yang aktif dan berprestasi di kelas, yaitu peserta didik yang juga memiliki kreativitas belajar yang tinggi.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap **“HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif peserta didik yang cukup rendah dilihat dari hasil analisis data ulangan harian bahasa Indonesia kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.
2. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan luasnya pembahasan serta mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu :

Ada atau tidaknya keterkaitan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung?

2. Bagaimanakah hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1) Apakah ada atau tidaknya keterkaitan atau hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.
- 2) Bagaimana hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan tentang ada atau tidaknya hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

b. Bagi peserta didik

Kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar yang berkaitan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dengan informasi mengenai ada atau tidaknya hubungan antara kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar peserta didik.

d. Bagi pendidik

Sebagai bahan masukan dalam kegiatan belajar mengajar sehubungan dengan kemampuan kognitif dan kreativitas belajar serta dapat dijadikan sebagai evaluasi keberhasilan dalam bidang studi Bahasa Indonesia.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari perbedaan masalah yang dimaksud dan memperhatikan judul dalam penelitian ini, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah kemampuan kognitif dengan kreativitas belajar.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dan dimulai pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

BAB II

LANDASAN TEORI

Sebelum membahas pengertian kemampuan koqnitif dan kreativitas belajar, kita harus mengetahui terlebih dahulu apa itu “hubungan”. Hubungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “ Hubungan berarti keadaan berhubungan atau berkaitan”. Artinya dalam hal ini yang dimaksud adalah hubungan antara variabel bebas (kemampuan koqnitif) dan variabel terikat (kreativitas belajar).

A. Kemampuan Koqnitif

a. Pengertian Kemampuan Koqnitif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.¹ Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan

¹ Mendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Kemendikbud, 2016), h. 552.

untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”.²

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia.³ Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia. Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “ kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”.⁴

² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.

³ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik* (Medan: Perdana Publishing, 2013), h. 76

⁴ *Ibid*, h. 76

Menurut Piaget (dibaca piase) dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.⁵

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.⁶

Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁷ Sementara itu Hunter dalam Murphy, memiliki definisi tentang kemampuan kognitif sebagai berikut: “General cognitive ability has been empirically related to performance on hundred of jobs.” (kemampuan kognitif sangat berhubungan secara empiris dengan performa seseorang dalam mengerjakan banyak pekerjaan). Lebih lanjut Murphy mengatakan bahwa: “In this article, the term ability refers to general factor that is associated with performance on all (or essentially all) tests that involve the active processing of information.” (kemampuan mengacu pada faktor - faktor umum yang berkaitan

⁵ Asrul, Sitorus Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188.

⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 43.

⁷ Sujiono, Dkk. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar* (Yogyakarta: Nusa Permai, 2013), h. 33.

dengan performa keseluruhan atau bisa dibilang keseluruhan tes yang berkaitan dengan bagaimana seseorang memproses sebuah informasi). Dari seluruh penjelasan Murphy dapat ditarik kesimpulan bahwa “kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang ia dapatkan”.⁸

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya”.⁹

b. Perkembangan Kognitif Anak

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda beda.¹⁰

⁸ Mustaqim, *Penalaran Dalam Berfikir* (Surabaya: Cipta Pustaka, 2013), h. 50.

⁹ Khadijah,, *Op.Cit.*, h. 55

¹⁰ *Ibid*, h. 63.

Tahapan Piaget itu adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)

Menurut Desmita dalam Asrul dkk dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.¹¹

Karakteristiknya anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir melalui gerakan
- b) Gerakan gerakan reflex
- c) Belajar mengkordinasi akal dan gerakanya
- d) Cenderung intuitif, egosentis, tidak rasional dan tidak logis.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

3) Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun)

Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa peristiwa konkrit.

4) Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

Mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik.¹²

¹¹ Asrul,Sitorus dkk, *Op.Cit.*, h. 190.

¹² *Ibid*, h. 191.

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan equilibration. Menurut Jerome Bruner, mengatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi enactive: (individu melakukan aktivitas dalam upayanya memahami lingkungan sekitarnya), iconic: (individu memahami objek - objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal), dan symbolic: (individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika). Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

Kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya adalah karena manusia mempunyai akal dan pikiran yang merupakan satu kesatuan hasil kerja otak. Melalui akal pikirannya inilah manusia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk dapat mempertahankan diri dan melanjutkan keturunannya. Menurut Clarrk dalam Semiawan, mengungkapkan bahwa ketika anak dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100 - 200 milyard sel neuron yang tersimpan diotaknya. Pemikiran adalah cara anak mengetahui pemikiran, pengetahuan,

keinginan dan perasaan mereka sendiri yang terpisah dan berbeda dari apa yang lain.

Menurut Bruner, perkembangan kognisi seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh cara dia melihat lingkungannya. Tahap pertama adalah tahap en-aktif, di mana individu melakukan aktivitas-aktivitas untuk memahami lingkungannya. Tahap kedua adalah tahap ikonik di mana ia melihat dunia atau lingkungannya melalui gambar-gambar atau visualisasi verbal. Tahap terakhir adalah tahap simbolik, di mana ia mempunyai gagasan secara abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika; komunikasi dilakukan dengan bantuan sistem simbol.¹³ Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.¹⁴

Makin dewasa makin dominan pula sistem simbol seseorang. Untuk belajar sesuatu, Bruner berpendapat tidak perlu menunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan yang diberikan sudah diatur dengan baik, maka individu dapat belajar meskipun umurnya belum memadai.

Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penerapan sistem ini dalam dunia

¹³ *Ibid*, h. 191.

¹⁴ Khadijah, *Op.Cit.*, h. 50.

pendidikan disebut “kurikulum spiral” di mana satu obyek diberikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan materi yang sama tetapi tingkat kesukaran yang bertingkat, dan materinya disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan kognisi seseorang.

Prinsip-prinsip belajar Bruner adalah sebagai berikut. Makin tinggi tingkat perkembangan intelektual, makin meningkat pula ketidaktergantungan individu terhadap stimulus yang diberikan. Pertumbuhan seseorang tergantung pada perkembangan kemampuan internal untuk menyimpan dan memproses informasi. Data atau informasi yang diterima dari luar perlu diolah secara mental.¹⁵

Perkembangan intelektual meliputi peningkatan kemampuan untuk mengutarakan pendapat dan gagasan melalui simbol. Untuk mengembangkan kognisi seseorang diperlukan interaksi yang sistematis antara pengajar dan pembelajar. Dalam Perkembangan kognisi seseorang, semakin tinggi tingkatannya semakin meningkat pula kemampuan untuk memikirkan beberapa alternatif secara serentak dan kemampuan untuk memberikan perhatian terhadap beberapa stimuli dan situasi sekaligus.¹⁶

¹⁵ Yaumi, *Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2013), h. 20.

¹⁶ Muhammad Wendi, *Memahami Cara Anak - Anak Belajar* (Jakarta: Visi Media, 2013), h.

c. Teori-Teori Kognitif Anak

Menurut Ahli Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi.¹⁷

Teori teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Teori Uni Factor

Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum.

2) Teori Two Factor

Intelegensi berdasarkan suatu faktor mental umum.

3) Teori Multi Factor

Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon.

4) Teori Sampling

Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata”.¹⁸

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai.

¹⁷ Lefrancois Kholis, *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak* (Surabaya: Gramediacitra, 2013), h. 22

¹⁸ *Ibid*, h. 34.

Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. “Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang”.¹⁹

Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, “faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya”.²⁰

Mengenai teori belajar kognitif dalam hal ini Kognisi Sosial, mendasari pemikiran bahwa budaya berperan penting dalam belajar seseorang. Budaya adalah penentu perkembangan, tiap individu berkembang dalam konteks budaya, sehingga proses belajar individu dipengaruhi oleh lingkungan utama budaya keluarga. Budaya lingkungan individu membelajarkannya apa dan bagaimana berpikir. Konsep dasar teori ini diringkas sebagai berikut:

- a) Budaya memberi sumbangan perkembangan intelektual individu melalui dua cara, yaitu melalui (i) budaya dan (ii) lingkungan budaya. Melalui budaya banyak isi pikiran (pengetahuan) individu diperoleh seseorang, dan melalui lingkungan budaya sarana adaptasi intelektual bagi individu berupa proses dan sarana berpikir bagi individu dapat tersedia.
- b) Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan

¹⁹ Mulyati, *Kecerdasan Berfikir Anak* (Jakarta: Pustaka Media, 2014), h. 21

²⁰ Khadijah, *Op.Cit.*, h. 48.

masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya.

- c) Awalnya orang yang berinteraksi dengan individu memikul tanggung jawab membimbing pemecahan masalah; lambat-laun tanggung jawab itu diambil alih sendiri oleh individu yang bersangkutan.
- d) Bahasa adalah sarana primer interaksi orang dewasa untuk menyalurkan sebagian besar perbendaharaan pengetahuan yang hidup dalam budayanya.
- e) Seraya bertumbuh kembang, bahasa individu sendiri adalah sarana primer adaptasi intelektual; ia berbahasa batiniah (internal language) untuk mengendalikan perilaku.
- f) Internalisasi merujuk pada proses belajar. Menginternalisasikan pengetahuan dan alat berpikir adalah hal yang pertama kali hadir ke kehidupan individu melalui bahasa.
- g) Terjadi zone of proximal development atau kesenjangan antara yang sanggup dilakukan individu sendiri dengan yang dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa.
- h) Karena apa yang dipelajari individu berasal dari budaya dan banyak di antara pemecahan masalahnya ditopang orang dewasa, maka pendidikan hendaknya tidak berpusat pada individu dalam isolasi dari budayanya.

Interaksi dengan budaya sekeliling dan lembaga-lembaga sosial sebagaimana orangtua, saudara sekandung, individu dan teman sebaya yang lebih cakap sangat memberi sumbangan secara nyata pada perkembangan intelektual individu.²¹

Asumsi yang mendasari teori belajar kognitif adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Bruner, (discovery learning), berpikir intuitif tidak pernah dikembangkan di sekolah, bahkan mungkin dihindari karena dianggap tidak perlu. Sebaliknya di sekolah banyak dikembangkan cara berfikir analitis, padahal berfikir intuitif sangat penting untuk ahli matematika, biologi, fisika, dll. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap disiplin ilmu mempunyai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang mulai belajar. Cara terbaik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada satu kesimpulan.²²

d. Ranah Koqnitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.²³ Dalam hubungannya dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Bloom (1956) membedakan enam aspek ini

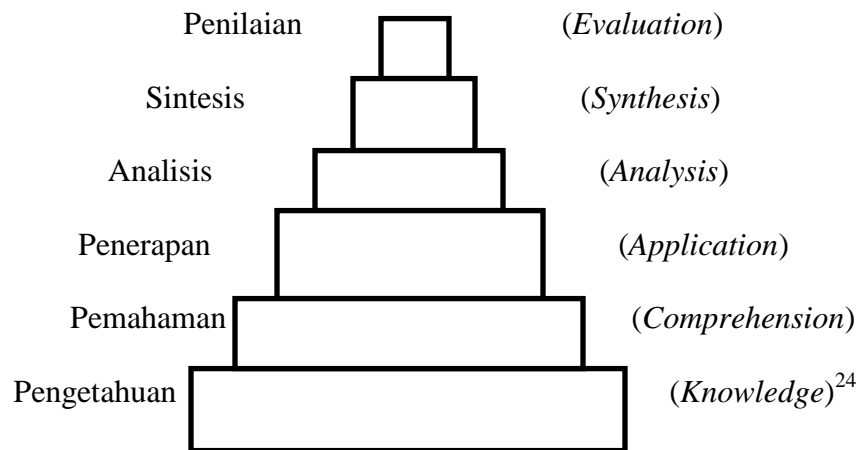
²¹ Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka, 2013), h. 34.

²² Bruner, Luthfi. *Discovery Learning* (Jakarta: Surakarta, 2013), h. 13.

²³ *Ibid.* h. 23.

didalam taksonominya yang diurutkan secara hierarki piramidal. Sistem klasifikasi Bloom itu dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Domain Hasil Belajar Ranah Kognitif



hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan. Karakteristik soal-soal pemahaman sangat mudah dikenal. Misalnya mengungkapkan tema, topik atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan tetapi materinya berbeda. Sebagian item pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan benar-salah banyak mengungkapkan aspek pemahaman.

²⁴Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014), h. 211.

a) Pengetahuan (knowledge)

Pengetahuan adalah aspek paling dasar dalam taksonomi Bloom. Seringkali disebut juga aspek ingatan (recall) termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat. Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe benar-salah.²⁵

b) Pemahaman (comprehension)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan. Karakteristik soal-soal pemahaman sangat mudah dikenal. Misalnya mengungkapkan tema, topik atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan tetapi materinya berbeda. Sebagian item pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram atau grafik. Dalam tes objektif,

²⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 24

tipe pilihan ganda dan benar-salah banyak mengungkapkan aspek pemahaman.

c) Penerapan (application)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur aspek penerapan antara lain pilihan ganda dan uraian.

d) Analisis (analysis)

Analisis merupakan kecakapan yang kompleks. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya. Dengan jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.²⁶

e) Sintesis (synthesis)

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan beberapa faktor yang ada. Hasil yang

²⁶Yuberti, *Op.Cit*, h. 212.

diperoleh dari penggabungan ini dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.²⁷

f) Penilaian (evaluation)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi ialah menciptakan kriteria tertentu.

Lebih lanjut, untuk kepentingan perumusan tujuan evaluasi belajar, Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan jenjang proses berpikir dalam ranah kognitif sebagai berikut: Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus di rangsang kemampuannya sejak dini. Menurut Henmon (dalam Sujiono, 2013 : 114) kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi.²⁸ Jadi kognitif merupakan bagian dari intelegensi. Apabila kognitif tinggi maka intelegensi tinggi pula. Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

²⁷Nana Sudjana, *Op.Cit*, h. 27.

²⁸ Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 114.

Melalui pengembangan kemampuan kognitif diharapkan anak mampu menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, kemampuan memilih dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar biasanya tercermin pada kemampuan mengklasifikasi, menentukan warna, dan tilikan ruang. Tentunya kemampuan tersebut akan menjadi modal bagi anak dimasa yang akan datang. Kemampuan kognitif memiliki hubungan dengan kecerdasan jamak yaitu penekanan pada aspek kecerdasan tilikan ruang (pada penentuan ukuran-ukuran tertentu: besar, kecil, panjang, pendek dan memberikan warna yang “pantas” pada suatu objek yang disukainya) dan kecerdasan naturalistik (dengan menentukan warna, bentuk ataupun sesuatu yang sesuai dengan kondisi alaminya). Menurut Binet (dalam Sujiono, 2013) terdapat tiga aspek kemampuan dalam kognitif yaitu:

- a. Konsentrasi yaitu kemampuan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- b. Adaptasi yaitu kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksible dalam menghadapi masalah.

- c. Bersikap kritis yaitu kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah hal yang harus dicapai pada aspek kognitif dalam hal ini ialah intelegensi seseorang yaitu auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, dan sains.

Di dalam ajaran islam juga dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan hati untuk mendapatkan pengetahuan . penjelasan ini dapat ditemui dalam al-Quran surat an-Nahl/16:78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya :”Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Ibnu Katsir menafsirkan ayat di atas ini bahwa:

Kemampuan mendengar, melihat, dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat, dan akalnya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah di ciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.³⁰

²⁹ Sujiono, *Op.Cit*, h. 115.

³⁰ Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2015),

B. Kreativitas Belajar

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini dilandasi oleh kemampuan intelektual seperti inteligensi, bakat dan kecakapan hasil belajar.

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar siswa merupakan proses usaha untuk memperoleh perubahan yang menghasilkan gagasan atau pemikiran yang baru dalam suatu interaksi disekitar individu melalui proses pembelajaran. Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para ahli berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan beberapa definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Torrance dalam Ahmad Susanto mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi, serta mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain.³¹

Drevdahl mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke

³¹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 101.

situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat procedural atau metodologis.

Utami Munandar memberikan rumusan tentang kreativitas, kreativitas adalah kemampuan a) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsure yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orsinilitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
- 5) Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya tidak terpengaruh orang lain.
- 7) Memiliki rasa humor tinggi.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
- 10) Dapat bekerja sendiri.
- 11) Senang mencoba hal-hal baru.

- 12) Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).³²

Harris dalam artikelnya mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap, dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan-kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, sambil mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Adapun kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus-menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi, dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.³³

Untuk memahami arti istilah “kreativitas” seperti yang digunakan para psikolog, pengkajian pengertian istilah ini yang populer dan umum akan membantu memperlihatkan apa yang tidak benar atau hanya benar sebagian dalam berbagai bentuk yang berbeda ini dan mengapa para psikolog telah memilih definisi istilah seperti yang sekarang lazim dikalangan mereka.

Arti kreativitas yang populer, di antaranya ada delapan yang sering digunakan yaitu:

³² Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 102.

³³ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 100.

- 1) Pertama, salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil, akan tetapi kreativitas tidak selalu, membuahkan hasil yang dapat diamati atau dinilai. Dengan demikian, kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses. Suatu proses adanya sesuatu yang baru, baik itu gagasan atau benda dalam bentuk maupun rangkaian yang baru dihasilkan.
- 2) Kedua, yang populer dari kreativitas memandangnya sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan. Terdapat sedikit bukti tentang kesahihan konsep kreativitas yang populer ini. Sekarang telah diketahui bahwa semua kreativitas mempunyai tujuan, walaupun tujuan itu mungkin tidak lebih dari kesenangan langsung yang diperoleh orang itu dari berbagai kegiatan.
- 3) Konsep kreativitas ketiga menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Diakui bahwa semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam bentuk baru.
- 4) Gagasan populer keempat dari kreativitas adalah bahwa ia merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.
- 5) Kelima, kreativitas seringkali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. Keyakinan ini diperkuat dengan kenyataan bahwa orang dengan IQ yang

sangat tinggi disebut “jenius”, istilah yang oleh orang awam disamakan dengan kreativitas. Hanya sedikit bukti yang menunjukkan bahwa kecerdasan tinggi dan kreativitas tinggi selalu berjalan seiring.

- 6) Konsep kreativitas yang umum keenam, yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan menyatakan bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep.
- 7) Ketujuh, kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental.
- 8) Konsep kreativitas yang kedelapan adalah bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar : “penurut” dan “pencipta”.

Sternberg dan Lubart mengembangkan teori kreativitas berdasarkan pendekatan multivariant terhadap sebuah topik , yang mempunyai 6 atribut.

Keenam atribut kreativitas tersebut adalah :

- Proses Intelligensi
- Gaya Intelektual
- Pengetahuan
- Kepribadian
- Motivasi
- Konteks Lingkungan

Teori kreativitas dari Sternberg dan Lubart memaparkan spesifikasi masing-masing atribut secara lengkap, yang dapat dipelajari secara analitik dan longitudinal. Berdasarkan hal tersebut, dapat kita lihat dengan jelas bahwa kreativitas bukan hanya terdiri satu sifat, keahlian, maupun ketangkasan saja,

tetapi merupakan kombinasi dari beberapa faktor yang dapat diidentifikasi dan dianalisa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan produk, gagasan atau ide yang baru. Namun kreativitas tidak hanya merupakan hasil saja melainkan proses untuk menghasilkan produk atau ide tersebut juga perlu dinilai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, antara lain kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik dan motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreatifitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

b. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

Colin Martiandale dalam disertasi oleh Mia Damiyanti, mengatakan bahwa:

Dari berbagai catatan mengenai teori kreativitas yang dikumpulkan sejak masa Yunani Kuno hingga saat ini menunjukkan terdapat lebih dari 45 konsep teori. Namun secara garis besar teori tersebut dikelompokkan menjadi beberapa konsep dasar sebagai penginspirasi cara meningkatkan berpikir kreatif. Teori yang dimaksud tersebut meliputi: (1) Teori Kreativitas sebagai Kontrol regresi; (2) Karakteristik kepribadian; (3) Produk Kemampuan Mental; (4) Proses Mental, dan Fungsi Hemisphere.³⁴

³⁴ Mia Damiyanti, *Kemampuan Memecahkan Masalah Material Kedokteran Gigi: Studi Korelasional antara Pengetahuan Awal, Berpikir Kreatif dan Konsep Diri Akademik dengan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Indonesia*, Jakarta (2002), Disertasi, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2004), hal. 33-34.

(1) Kreativitas sebagai Kontrol Regresi

Teori ini dipelopori oleh Sigmund Freud, Carl Jung, Ernest Kris, dan Lawrence Kubie (1920-1950) yang mengaitkan kreativitas dengan Teori Psikoanalitik. Psikoanalitik memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasangagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

a) Sigmund Freud

Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

Sehingga biasanya mekanisme pertahanan merintangi produktivitas kreatif. Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

b) Ernest Kris

Ia menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

c) Carl Jung

Ia juga percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Dengan adanya ketidaksadaran kolektif, akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.

(2) Kreativitas sebagai Karakteristik Pribadi

Teori kreativitas sebagai karakteristik pribadi diawali oleh Rogers (1959) yang menganggap manusia mempunyai potensi kreatif sejak lahir, namun perkembangan selanjutnya tergantung dari eksistensi dan kondisi yang menunjang (Rogers dalam Mia 14 Damiyanti).³⁵ Teori ini percaya bahwa kreativitas dapat berkembang baik apabila orang tersebut mampu mengekspresikan ide dan rangsang tanpa rasa takut, terbuka pada sesuatu yang tidak diketahui dan mudah menerima ketidaknyamanan (*self-accepting*).

(3) Kreativitas sebagai Produk Mental

Teori Kreativitas sebagai produk mental diawali sejak studi modern mengenai intelegensi diperkenalkan oleh Sir Fancis Galton (1822-1911) dan Alfred Binet (1857-1911) yang akhirnya memunculkan tes intelegensi. Selanjutnya melalui pendekatan psikomotorik J.P. Guilford dan Paul Torrance (1950) menghasilkan "Struktur of intellect model." Guilford mengidentifikasi tiga dimensi utama yang meliputi operations (aktivitas ketika pemroses

³⁵ Mia Damiyanti, *Op. Cit.*, hal. 35

informasi, baik secara konvergen dan divergen); content (bentuk informasi yang diproses); dan product (kemampuan yang dihasilkan). Menurut teori ini, produk konvergen merupakan penyesuaian dengan informasi yang telah dimiliki dalam memori agar menjadi logis dan dapat diterima (merupakan penyempitan jawaban). Sementara itu produk divergen dianggap sebagai produk yang diperoleh atas dasar pengembangan informasi yang sudah ada dalam memori.³⁶

(4) Kreativitas sebagai Proses Mental

Kreativitas diperoleh bukan tanpa sadar ataupun secara kebetulan. Menurut Crowll dkk., “walaupun nampak tidak sengaja, namun prestasi yang dialami seseorang hanya mungkin terjadi bila perasaannya (mind) terlatih dan mampu menghubungkan suatu kejadian dengan kejadian lain yang tidak berhubungan.”¹² Gardner beranggapan bahwa perlu waktu puluhan tahun bagi seseorang yang menguasai ranah tertentu dan menghasilkan pekerjaan kreatif dibidangnya.³⁷

Conny R. Semiawan mengemukakan tentang temuan Treffinger, yaitu: Terdapat tiga fase kreativitas dalam tingkat keberbakatan anak, yaitu secara umum:

- 1) Kreativitas tingkat I, pada kondisi ini ranah kognitif seorang meliputi kesadaran mengenai suatu ide atau informasi, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas sedangkan ranah afektif meliputi kepekaan terhadap suatu masalah dan keterbukaan terhadap pengalaman.
- 2) Kreativitas Tingkat Psikodelik II, pada kondisi ini ranah kognitif seseorang mencakup perluasan berpikir, pengambilan risiko, dan kesadaran terhadap

³⁶ Strenberg, R.J and Lubart T.I, *Handbook of Creativity*, (UK: Cambridge University Press, 2013), hal. 3.

³⁷ Gardner, Howard, *Intelligence Reframed, Multiple Intellegences for the 21st Century* (New York: Basic Books, 2013), hal. 119.

tantangan, sementara itu ranah afektif meliputi keterbukaan terhadap makna ganda, keingintahuan serta kepercayaan pada diri sendiri.

- 3) Tingkat Iluminasi III, pada tingkat ini ranah kognitif seseorang telah mencapai perkembangan dan perwujudan hasil (product development), sedangkan segi afektif meliputi keberanian untuk bertanggung jawab mengenai hasil kreativitas, kepercayaan pada dirinya serta komitmen untuk hidup produktif.³⁸

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan yang membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting. Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Kreativitas tidak saja bergantung pada potensi yang khusus, tetapi juga pada perbedaan mekanisme mental yang menjadi sarana untuk mengungkapkan sifat bawaan. Tampaknya orang yang kreatif dan tidak kreatif menggunakan mekanisme mental yang serupa dan orang yang kreatif dan tidak kreatif berbeda

³⁸ Conny R. Semiawan, *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2013), hal. 29-31

dalam hal sikap (falsafah hidup), apa yang mereka anggap penting dan yang menimbulkan kecemasan, dan menunjukkan perbedaan dalam kecakapan memecahkan masalah. Perbedaan ini sebagian berasal dari sifat bawaan dan sebagian dari proses adaptasi awal yang berakar dalam sikap orang tua.

Adapun bagi anak yang kurang atau tidak memiliki kreatif, Hurlock menawarkan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Namun sebaliknya, selain faktor pendorong ada faktor penghambat yang dapat mematikan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Amabile dalam Utami Munandar, yaitu evaluasi, hadiah, persaingan atau kompetisi antaranak, dan lingkungan yang membatasi.

Sementara menurut Torrance, faktor penghambat yang dapat mematikan kreativitas anak itu dapat berpa hal-hal sebagai berikut:

1. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi.
2. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.
3. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual.
4. Terlalu banyak melarang.
5. Takut dan malu.
6. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu.
7. Memberikan kritik yang bersifat destruktif.³⁹

³⁹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 105.

d. Pengertian Belajar

Sultan mengatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan”. Sardiman belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴⁰

Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu.⁴¹

Menurut Kimble belajar adalah perubahan yang relative permanen di dalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Senada dengan hal tersebut, Mayer menyebutkan bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman.

Menurut Bell-Gredler belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk

⁴⁰ Nurul Khomalasari, “Kreativitas Belajar Siswa Kelas Viii Ditinjau Dari Prestasi Belajar Matematika Materi Aljabar Dengan Media Ubin Aljabar”. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Juni 2017), h. 3.

⁴¹ Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 81 Vol. 12 No. 1 (April 2011), h. 82.

mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Menurut R. Gagne belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Komponen belajar menurut Gagne ada lima golongan ragam belajar, yaitu informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif. Kelima macam belajar tersebut masing-masing diperoleh dengan cara yang berlainan, artinya masing-masing memerlukan keterampilan prasyarat yang berbeda dan perangkat serta langkah yang berbeda.⁴²

Bruner beranggapan bahwa belajar merupakan pengembangan kategori-kategori dan pengembangan suatu system pengodean. Berbagai kategori saling berkaitan demikian rupa, hingga setiap individu mempunyai model yang unik tentang alam. Dalam model ini, belajar baru dapat terjadi dengan mengubah model itu. Hal ini terjadi melalui pengubahan kategori-kategori, menghubungkan kategori-kategori dengan suatu cara baru, atau dengan menambahkan kategori-kategori baru. Bruner mengemukakan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan.

Menurut Burton dan Usman dan Setiawati, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu

⁴² Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 1-2.

dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dngan lingkungannya.⁴³

Kreativitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar memperhatikan, tulis menulis, mendengarkan, menggambar, merinci, melatih keterampilan, melatih emosi, dan sebagainya.⁴⁴ Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Kreativitas seharusnya melekat dalam proses belajar mengajar. Manusia kreatif sangat dibutuhkan dalam mengantisipasi dan merespon secara efektif ketidakmenentuan perubahan dunia saat ini.⁴⁵

C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Mata Pelajaran Indonesia

Bahasa Indonesia adalah lambang identitas nasional yang berperan sebagai alat pengungkapan perasaan dan nuansa perasaan yang halus. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan mata

⁴³ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 3

⁴⁴ Wiwit Vitriyanto, "Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2010/2011". *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang, h. 11.

⁴⁵ Budi Kuspriyanto, Sahat Siagian, "Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 2 (Oktober 2013), h. 133.

pelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ Madrasah Ibtidaiyah yaitu :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sedangkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI untuk aspek menulis adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

3. Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

- a) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.
- b) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
- c) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.
- d) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
- e. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan

kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia,

- e) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI dapat dikategorisasi sebagai berikut:

1. Aspek Mendengarkan

Mencakup dua sub aspek yaitu mendengarkan aktif dan aktif produktif.

Adapun contoh dari masing-masing sub aspek itu sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Membedakan berbagai bunyi bahasa perintah, dan dongeng yang dilisankan,
- 2) Mendengarkan Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita, Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar, Mendeskripsikan isi puisi.

2. Aspek Berbicara

Mencakup dua sub aspek yaitu mendengarkan aktif dan aktif produktif.

- 1) Berbicara Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Mendeskripsikan benda-benda di sekitar dan fungsi anggota tubuh

dengan kalimat sederhana, Mendeklamasikan puisi anak dengan lafal dan intonasi yang sesuai

- 2) Berbicara Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Bertanya kepada orang lain dengan pikiran, perasaan, dan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun, Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

3. Aspek Membaca

Mencakup dua sub aspek yaitu mendengarkan aktif dan aktif produktif.

- 1) Membaca Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; membaca nyaring teks (15-20 kalimat) dengan wacana tulis dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat, membaca nyaring dan membaca dalam hati.
- 2) Membaca Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; menyebutkan isi teks agak panjang (20-25 kalimat) yang dibaca dalam hati, menjawab dan atau mengajukan pertanyaan.

4. Aspek Menulis

Mencakup dua sub aspek yaitu sastra dan non sastra.

- 1) Sub aspek Sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; menulis karangan sederhana, menulis berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

- 2) Sub aspek Non sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; menulis petunjuk, surat, pengumuman, formulir, teks pidato, laporan dan ringkasan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia telah mencakup seluruh aspek kebahasaan. Peserta didik dituntut untuk mampu berkomunikasi secara efektif dan selalu menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi formal yang dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri.

BSNP (2006: 10) menjabarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat berkomunikasi secara efektif sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Siswa dapat menghargai dan bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Siswa dapat memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta kemampuan berbahasa.
- 5) Siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta kemampuan berbahasa.
- 6) Siswa dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

4. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

- 1) Pembelajaran Bahasa Menyeluruh (*Whole Language*)

Whole Language Approach adalah suatu pendekatan terhadap pembelajaran bahasa secara utuh. Artinya, dalam pengajaran bahasa kita mengajarkannya secara kontekstual, logis, kronologis dan komunikatif serta menggunakan setting yang riil dan bermakna. Pendekatan *Whole Language*

Approach terdapat hubungan yang interaktif antara yang mendengarkan dan yang berbicara, antara yang membaca dan yang menulis. Belajar bahasa harus terinteraksi ke dalam bahan terpisah dari semua aspek kurikulum. Artinya, pembelajaran bahasa yang terpadu dengan perkembangan motorik, sosial, emosional, dan kognitif juga pengalaman anak, media dan lingkungan anak.

2) Pembelajaran Keterampilan Proses

Pembelajaran keterampilan proses adalah pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan memproses perolehan sehingga siswa mampu menemukan dan mengembangkan fakta dan konsep serta menumbuhkembangkan sikap dan nilai. Langkah-langkah kegiatan keterampilan proses diantaranya mengobservasi atau mengamati, termasuk di dalamnya: mengitung, mengukur, mengklasifikasi, mencari hubungan ruang atau waktu, membuat hipotesis, merencanakan penelitian atau eksperimen, mengendalikan variabel, menginterpretasikan atau menafsirkan data, menyusun kesimpulan sementara, meramalkan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

3) Pembelajaran aktif, kreatif, efektif menyenangkan (*PAKEM / Joyfull Learning*)

PAKEM adalah pembelajaran yang menciptakan variasi kondisi eksternal dan internal dengan melibatkan siswa secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban baik bagi guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses

pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara langsung dan optimal.

5. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Prinsip Fungsional

Pembelajaran bahasa Indonesia yang berprinsip fungsional pada hakikatnya sejalan dengan konsep pembelajaran yang komunikatif. Dalam pelaksanaannya adalah melatih siswa menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan.

b. Prinsip Kontektual

Pembelajaran bahasa Indonesia yang berperinsip kontekstual adalah pelajaran yang mengkaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata. Prinsip pembelajaran kontekstual ini mencakup tujuh komponen yaitu : konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian sebenarnya.

c. Prinsip Apresiatif

Pembelajaran bahasa Indonesia yang berperinsip apresiatif lebih ditekankan pada pembelajaran sastra. Hal ini mengandung arti bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan adalah menyenangkan.

d. Prinsip Humanisme, Rekonstruksionalisme dan Progresip.

Manusia secara fitrah memiliki bekal yang sama dalam upaya memahami sesuatu. Implikasi wawasan ini terhadap kegiatan pengajaran bahasa indonesia adalah a) guru bukan merupakan satu-satunya sumber informasi, b)

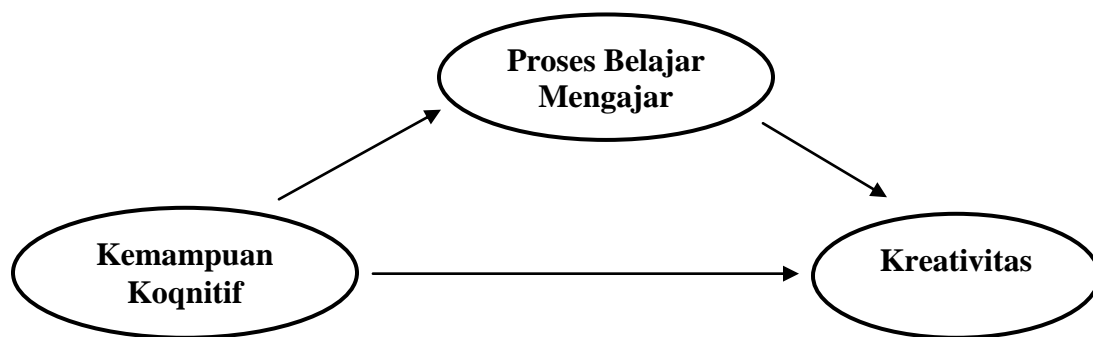
siswa disikapi sebagai subjek belajar yang secara kreatif mampu menemukan pemahaman sendiri, c) dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak bertindak sebagai model, teman, pendamping, pemotivasi, fasilitator, dan aktor yang bertindak sebagai pembelajar.

Perilaku manusia dilandasi motif dan minat tertentu. Implikasi dari wawasan tersebut dalam kegiatan pengajaran bahasa Indonesia adalah a) isi pembelajaran harus memiliki kegunaan bagi pembelajar secara aktual, b) dalam kegiatan belajarnya siswa harus menyadari manfaat penguasaan isi pembelajaran bagi kehidupannya, c) isi pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan pembelajaran. Manusia selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan. Implikasi wawasan dalam kegiatan pengajaran bahasa Indonesia, a) layanan pembelajaran selain bersifat klasikal dan kelompok juga bersifat individual, b) pembelajaran selain ada yang dapat menguasai materi pembelajaran secara cepat juga ada yang lambat, dan c) pembelajaran perlu disikapi sebagai subyek yang unik, baik menyangkut proses merasa, berpikir dan karakteristik individual sebagai hasil bentukan lingkungan, keluarga, teman bermain, maupun lingkungan kehidupan sosial masyarakat.

D. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiono, “kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”.⁴⁶ Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas adalah inteligensi, dan variabel terikat adalah kreativitas belajar. Dalam proses belajar mengajar guru akan melihat adanya korelasi antara inteligensi dengan kreativitas belajar, yaitu ada yang inteligensinya tinggi dengan kreativitas belajarnya juga tinggi, ada yang inteligensinya tinggi namun kreativitas belajarnya kurang atau rendah, bahkan mungkin ada yang inteligensinya rendah tetapi kreativitas belajarnya yang tinggi.

Skema 2.1
Kerangka Berfikir
Inteligensi dengan Kreativitas Belajar



⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

Skema diatas menunjukkan bahwa hubungan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar siswa, siswa yang kreativitasnya tinggi dapat dipengaruhi oleh kemampuan koqnitif yang tinggi pula. Artinya siswa yang cerdas akan dapat menjadi semakin kreatif karena mampu memunculkan ide-ide baru dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu. Namun, tingginya kemampuan koqnitif seorang siswa terkadang tidak mempengaruhi kreativitasnya apabila ia tidak mampu memunculkan atau mengembangkan ide tersebut.

Berdasarkan gejala yang dipaparkan diatas, penulis merasa perlu mengadakan penelitian secara mendalam dengan judul : Hubungan Antara Kemampuan Koqnitif Dengan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Min 10 Bandar Lampung.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Iman Setyabudi, dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreativitas. Penelitian ini merupakan penelitian dengang menggunakan metode analisis regresi ganda dan korelasi parsial. Hasil penelitian ini menunjukkan inteligensi mempunyai hubungan positif yang sangat signifikan dengan kreativitas, artinya semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang, semakin tinggi pula kreativitasnya atau semakin mempunyai semangat berkreasi yang tinggi.⁴⁷

⁴⁷ Iman Setyabudi, *Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreativitas*, (Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta Jln. Arjuna Utara Tol Kebon Jeruk – Tomang Jakarta, 2011), Vol. 9, h. 3, diakses pada tanggal 17 Maret 2017.

2. Renosari Prineta Putri, dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Berpikir Divergen Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan dengan kreativitas, diman perlu ditekankan bahwa indicator kreatif adalah berpikir divergen. Beetlestone menyatakan bahwa kemampuan berpikir divergen yang merupakan bagian dari kreativitas sangat diperlukan, sehingga tanpa mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan kreativitas siswa hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit.⁴⁸

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan suatu alat atau wahana yang sangat penting artinya dalam suatu kajian atau penelitian. Hipotesis memungkinkan kita dapat menghubungkan antara teori dan hasil pengamatan yang kita lakukan.

Menurut Sugiyono hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian yang perlu diuji melalui teknik pengumpulan data dan analisis data.⁴⁹

Menurut Kerlinger, hipotesis memiliki pengertian sebagai pernyataan yang bersifat dugaan (*conjectural*) tentang hubungan dua variabel atau lebih.

Pernyataan ini selalu diungkapkan dalam bentuk kalimat pernyataan (*declarative statement*) dan menghubungkan baik secara umum maupun secara khusus

⁴⁸Renosari Prineta Putri, *Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Berpikir Divergen Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Di DIY* (Pendidikan Biologi, FMIPA, UNY, 2016), Vol. 5., h. 64

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 196.

tentang variabel yang satu dengan variabel yang lain. Secara umum, hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris.⁵⁰

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan yang masih harus dibuktikan kebenarannya berdasarkan hasil penelitian, serta pernyataan yang menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel-variabel penelitian.

Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Diduga tidak ada hubungan positif antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas v min 10 bandar lampung

H_1 : Diduga ada hubungan positif antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas v min 10 bandar lampung.

⁵⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015), h. 145

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian sangat penting di dalam sebuah penelitian, karena tanpa adanya metode penelitian, arah metode yang akan digunakan peneliti untuk meneliti menjadi kurang jelas. Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan.”¹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif. Disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis statistic.²

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi. Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam bidang pendidikan, metode korelasi banyak digunakan sebagai penelitian kuantitatif untuk melihat hubungan antarvariabel tanpa memberikan perlakuan

¹ Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), h. 2.

² Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 7.

pada variabel tersebut.³Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggambarkan kondisi sekarang dalam konteks kuantitatif yang direfleksikan dalam variabel.

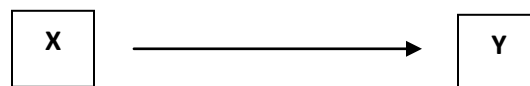
B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.

Jadi dapat ditarik kesimpulan, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Gambar 3.1. Hubungan variabel X terhadap variabel Y



³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 39.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependent (variabel terikat). Berikut definisi operasional variabel dari penelitian ini:

1. Variabel Independen/Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau memengaruhi, faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati.⁴

Variabel independen pada penelitian ini yaitu Kemampuan Kognitif (X).

2. Variabel Dependen/Terikat (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵ Variabel dependen pada penelitian ini yaitu Kreativitas Belajar (Y).

⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 165

⁵ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 39

Tabel 3.1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur
Variabel bebas (x) adalah kemampuan kognitif	Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya.	Angket (kuesioner)	Mengisi kuesioner
Variabel terikat (y) adalah kreativitas belajar	Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan, kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.	Soal tes	Mengisi soal tes

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung selama semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Untuk mendukung penelitian ini, sebelumnya peneliti melakukan prasurvey terlebih dahulu pada tanggal 10 Agustus 2017 guna memperkuat latar belakang masalah.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan, populasi ini berhubungan dengan data bukan manusia.⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada dikelas V MIN 10 Bandar Lampung.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.⁷ Sampel penelitian ini adalah 35% dari jumlah peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dalam mengambil sampelnya menggunakan teknik sampling *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memandang strata yang ada dalam populasi itu.⁸

⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka cipta, 2014), h. 118

⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h. 54.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014) , h. 177.

F. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang benar dan akurat dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara seksama dan sistematis. Observasi lebih menekankan pada proses pengamatan dimana selanjutnya pengamatan tersebut ditindaklanjuti dengan pencatatan data secara cermat dan sistematis serta dokumentasi yang baik. Upaya ini ditempuh dalam proses penelitian yang terkait dengan lapangan, yang banyak membutuhkan observasi guna merumuskan kesimpulan akhir.

Pengamatan langsung atau observasi diperlukan untuk membantu mengumpulkan data di lapangan. Dari observasi ini diharapkan untuk lebih mendukung dalam memberikan gambaran secara rinci, selama peneliti berada di lapangan. Peneliti melakukan pengamatan berperan serta (*participant observation*) terhadap aktifitas yang terjadi.

Dalam observasi lapangan peneliti melakukan dua tahap observasi yaitu (1) *grand tour*, merupakan observasi secara umum dan luas, (2) *mini tour*, yaitu observasi secara terfokus. Untuk melihat MIN 10 Bandar Lampung secara fisik, peneliti melakukan observasi secara umum, sedangkan hal-hal yang bersifat data yang dimiliki MIN 10 Bandar Lampung, peneliti melakukan secara terfokus untuk mendapatkan data yang akurat. Selama di lapangan peneliti mempertajam

dan memusatkan perhatian pada aktifitas yang ada dan secara langsung berada di tempat penelitian.

Peneliti juga ikut melakukan pengamatan secara aktif dengan ikut berpartisipasi dan melibatkan diri dalam proses yang diteliti. Peneliti berusaha mengakrabkan diri dengan informan untuk mencatat apa yang diamati dan apa yang mereka katakan, misalnya tentang kreativitas belajar peserta didik kelas V di MIN 10 Bandar Lampung. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen observasi yang dilakukan oleh peneliti :

Cara Penskoran:

1. Berikan skor 1 jika deskriptor terlihat
2. Berikan skor 0 jika deskriptor tidak terlihat

Berikut indikator yang diobservasi:

- a) Mampu mengungkapkan ide dalam merespon pertanyaan awal guru.
- b) Mudah memahami dan mencernainformasi awal yang diberikan guru.
- c) Mengajukan pertanyaan apabila ada informasi yang kurang jelas.
- d) Memberi banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
- e) Mempunyai keberanian dalam mempertahankan jawaban yang dianggap paling tepat.
- f) Mengungkapkan gagasan dengan penuh percaya diri dan tidak takut mendapat kritik dari orang lain.
- g) Memberikan tanggapan atas pertanyaan yang disampaikan orang lain.
- h) Mempunyai semangat yang besar dalam menemukan jawaban dan mencoba hal baru.
- i) Memiliki jawaban yang bervariasi dan berbeda dari biasanya.
- j) Menghargai ide tau gagasan dari teman lain.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁹

Tes pada penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik.

3. Kuesioner / Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁰ Teknik ini memberikan tanggung jawab bagi responden yang dijadikan subyek penelitian untuk memilih dan menjawab pertanyaan atau pernyataan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket langsung dan tertutup, artinya angket tersebut langsung diberikan kepada responden dan responden diharuskan memilih jawaban yang telah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Ibid*, h. 193

¹⁰ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 199

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mencari data tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, agenda dan sebagainya. Sebagai data pelengkap tentang kemampuan kognitif dan kreativitas belajar.

Dokumentasi terdiri dari dua jenis, yaitu (1) dokumen pribadi adalah catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman dan kepercayaan. (2) dokumen resmi yaitu terbagi atas dokumen internal berupa memo, pengumuman, instruksi aturan suatu lembaga masyarakat tertentu yang digunakan dalam kalangan sendiri serta dokumen eksternal berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, misalnya majalah, bulletin, dan berita yang disiarkan kepada media.¹¹

Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai sumber dokumen ialah dokumen resmi yaitu profil sekolah, profil guru dan TU, profil peserta didik MIN 10 Bandar Lampung serta dokumen-dokumen lain yang berkaitan langsung dengan penelitian.

¹¹ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 240.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹² Berikut uraian mengenai instrument penelitian:

1. Tes Tertulis

Tes tertulis berupa soal tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Soal Tes

Variabel	Indikator	No. Item
Kemampuan Kognitif	1. Klasifikasi (Pengelompokan Kata)	1. Membedakan kata-kata yang sejenis dengan kata-kata yang tidak sejenis.
	2. Vocabulary (Perbendaharaan Kata)	2. Menguasai banyak perbendaharaan kata.
	3. Observasi (Pengamatan)	3. Mengamati objek tertentu kemudian menentukan sesuatu yang tidak sesuai atau sesuatu yang ganjil dari objek yang diamati.
	4. Menyelesaikan Pola	4. Menentukan suatu pilihan yang tepat dan benar terhadap suatu hal yang diamatin berdasarkan urutan-urutan yang teratur dan logis.

¹² Sudaryono, Gaguk Margono dan Wardani Rahayu, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.30

	5. Pengetahuan Umum	5. Merangsang keingintahuan peserta didik terhadap apa yang terjadi sehari-hari di sekitar lingkungannya.
--	---------------------	---

2. Lembar Angket Kreativitas

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kreativitas belajar peserta didik. Angket berisi kumpulan pernyataan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kreativitas belajar.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Kreativitas

Variabel	Indikator	Indikator	+	-
Kreativitas	Fleksibel Dalam Berpikir	1. Senang dengan hal-hal yang indah.	√	
		2. Suka menerima tugas dari guru	√	
		3. Mampu membuat karangan	√	
		4. Jika ada materi pelajaran yang sulit dimengerti, mengusulkan kepada guru untuk mengulang pembahasannya	√	
		5. Jika ada materi yang belum paham, selalu menanyakan kepada guru hingga paham benar.	√	
		6. Memberi sampul buku pelajaran agar rapi.	√	
		7. Jika ada permasalahan di kelas, meminta pendapat guru.	√	
		8. Jika suatu cara tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, mencari cara lainnya.	√	
		9. Tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan.		√
		10. Tidak menunda waktu untuk menyelesaikan PR.	√	

	Keterbukaan Terhadap Pengalaman Baru	11. Senang melakukan percobaan- percobaan 12. Senang berinteraksi dengan lingkungan sekitar 13. Berperan aktif dalam kegiatan di sekolah 14. Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap suatu materi pelajaran, banyak membaca di perpustakaan 15. Kerja kelompok merupakan hal menyenangkan, karena dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok 16. Berusaha menyelesaikan sendiri dalam menyelesaikan tugas sebelum bertanya kepada guru atau teman. 17. Membuat cara diskusi baru dalam kerja kelompok untuk memudahkan menjelaskan kepada teman-teman dan guru 18. Jika tidak bisa membeli suatu media pembelajaran, maka membuat model yang sama dengan lebih sederhana 19. Memakai pakaian yang bersih dan indah saat pelajaran. 20. Berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas yang diberikan guru.	√ √ √ √ √ √ √ √ √ √	
	Kepercayaan Terhadap Gagasan Sendiri	21. Senang berimajinasi 22. Tidak mencontek ketika ujian 23. Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan 24. Senang diam saat pelajaran berlangsung 25. Ketika ada suatu hal yang menarik dan berhubungan dengan materi yang sedang diterangkan, menanyakannya kepada guru 26. Jika ada permasalahan di kelas, akan menyampaikan ide untuk menyelesaikannya	√ √ √ √ √ √	√

		27. Tidak malu-malu dalam menyampaikan ide saat pelajaran berlangsung	√	
		28. Tidak merasa gugup dan cemas saat menghadapi ujian, karena takut tidak bisa menjawab pertanyaan	√	
		29. Lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat pembelajaran		√
		30. Mengecek kembali hasil pekerjaan saya, karena tidak yakin kebenarannya		√

Pedoman Penskoran Angket :

(SS) Sangat Setuju	=	5
(S) Setuju	=	4
(RR) Ragu-Ragu	=	3
(TS) Tidak Setuju	=	2
(STS) Sangat Tidak Setuju	=	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu media untuk memperoleh gambaran visualisasi mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa hasil belajar siswa selama kegiatan berlangsung serta foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan media kamera. Dokumentasi dilakukan untuk melihat catatan-catatan yang dilakukan dalam penelitian.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi

No	Aspek Yang Didokumentasikan	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Data hasil belajar peserta didik		
2	Data peserta didik		
3	Data guru		
4	Visi misi sekolah		
5	Sejarah berdirinya sekolah		
6	Foto-foto kegiatan penelitian		

H. Uji Coba Persyaratan Instrumen

Pelaksanaan uji coba instrumen ini dimaksudkan untuk memilih butir-butir pertanyaan yang sahih dan handal. Instrumen yang baik tersebut akan dijadikan butir-butir instrumen yang sesungguhnya. Layak atau tidak layaknya butir-butir pertanyaan yang akan dipilih dan digunakan harus melalui pengujian. Uji instrumen ini terdiri dari uji kesahihan (validitas) dan uji keterandalan (reabilitas).

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Angket

Menurut Arikunto, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur, serta dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas angket secara tepat. Untuk mengukur validitas angket menggunakan perhitungan SPSS v.17 *for windows*.

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan harga “r” pada taraf signifikan 0.01 atau 0.05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Setelah dilakukan uji coba sebanyak butir item yang telah ditentukan maka apabila ada item yang tidak valid akan dihapus dan yang dipakai untuk pengambilan data pada penelitian hanya butir item yang sudah dinyatakan validitasnya.

Tabel 3.5
Kriteria Validitas

Validitas	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah

b. Uji Reliabilitas Angket

Suatu alat ukur dikatakan reliable apabila mempunyai taraf kepercayaan yang mantap atau sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Untuk menguji reliabilitas angket, penulis menggunakan perhitungan SPSS v.17 *for windows* dan melihat nilai Cronbach Alpha.

Rumus Reliabilitas menggunakan Conbrach Alfa sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas tes

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor dari tiap-tiap butir item

s_t^2 = Varian total

Rumus untuk menentukan nilai varians dari skor total dan varians setiap butir soal;

$$\sum S_i^2 = s_{i1}^2 + s_{i2}^2 + s_{i3}^2 + \dots + s_{in}^2$$

$$s_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Rumus untuk menentukan nilai variansi total

$$s_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Dimana :

X = nilai skor yang dipilih

N = banyaknya item soal

Tabel 3.6
Kriteria Reliabilitas

Reabilitas (r11)	Kriteria
0,91-1,00	Sangat tinggi
0,71-0,80	Tinggi
0,41-0,70	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh r_{11} sebesar 0,964 maka instrumen reliabel atau masuk kedalam kriteria sangat tinggi, artinya dapat dikatakan bahwa butir-butir angket dalam instrumen tersebut konsisten untuk digunakan sebagai Angket Kreativitas Siswa.

I. Analisis Data

Analisa data merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan adanya analisa data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik tentang masalah yang diteliti. Analisa disini adalah primer, yang bertujuan untuk menganalisa data pokok yang langsung berkaitan dengan pembahasan hubungan antara tingkat kecerdasan (inteligensi) sebagai variabel bebas dengan kreativitas belajar sebagai variabel terikat. Untuk penelitian ini digunakan rumus teknik analisa data yang bersifat bivariat. Analisa ini untuk menganalisa hubungan dua variabel, yaitu variabel independent dan variabel dependen .

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Suatu penelitian data yang diperlukan harus bervariasi normal, bila data setiap variabel tidak normal maka tidak bisa menggunakan statistik parametrik. Metode normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* pada program komputer SPSS v.17 *for windows*.

Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa p dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika p dari koefisien K-S $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dipergunakan untuk melihat apakah mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pada pengujian statistic SPSS dengan menggunakan *deviation from linearity* dengan taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) lebih besar dari 0,05.

3. Uji Homokedastisitas

Pengujian homokedastisitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heterokedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Disisi lain homokedastisitas adalah kondisi ketika nilai residu pada tiap nilai prediksi bervariasi dan variasinya cenderung konstan.

Pada penelitian ini uji homokedastisitas menggunakan uji variansi pada SPSS v.17 *for windows*, adapun dasar keputusan data dilakukan dengan membandingkan angka signifikansi nilai *Sig.(2-tailed)* dengan α (0,05),

dengan ketentuan jika nilai $Sig.(2-tailed) < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak, dan sebaliknya jika nilai $Sig.(2-tailed) > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima.

4. Uji Hipotesis

Untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dalam hipotesis pada penelitian ini perlu dilakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh dengan menggunakan beberapa teknis analisis diantaranya teknik analisis deskriptif dan analisis korelasi dengan korelasi product moment.

Rumus Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum X Y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “ r ” Product Moment

N = *number of Cases*

$\sum X Y$ = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

Menggunakan uji-T

Untuk mengetahui nilai koefisien korelasi tersebut signifikan dilanjutkan dengan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

r^2 = pengkuadratan r

Berdasarkan hipotesis yang telah dikemukakan, maka bentuk pengujian hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini dirumuskan :

H_0 : “ada (terdapat) korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.”

H_1 : “tidak ada (tidak terdapat) korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.”

Untuk menguji hipotesis antara X dan Y digunakan statistic melalui korelasi *product momen* dengan menggunakan SPSS v.17 *for windows*. Kriteria pengujian hubungan kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar signifikan jika $r > r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 0.01 atau 0.05.

5. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tingkat kekuatan hubungan dalam bentuk %. Selain itu koefisien determinasi merupakan besaran untuk menunjukkan seberapa besar persentase keragaman variabel terikat (Y) yang dapat dijelaskan oleh keragaman variabel (X), atau dengan kata lain seberapa X dapat memberikan kontribusi terhadap Y.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen

a. Hasil Uji Validitas Angket

Untuk mengetahui validitas penulis melakukan uji kepada responden di luar sampel yang telah ditentukan, yakni peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas VI di MIN 10 Bandar Lampung yang berjumlah 25 responden dengan memberikan 30 butir soal angket dengan 5 alternatif jawaban. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Uji Validitas Item

No	Item Butir Angket	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	Butir angket 1	0.616**	0.4869	VALID
2	Butir angket 2	0.513**	0.4869	VALID
3	Butir angket 3	0.655**	0.4869	VALID
4	Butir angket 4	0.641**	0.4869	VALID
5	Butir angket 5	0.762**	0.4869	VALID
6	Butir angket 6	0.616**	0.4869	VALID
7	Butir angket 7	0.600**	0.4869	VALID
8	Butir angket 8	0.584**	0.4869	VALID
9	Butir angket 9	0.840**	0.4869	VALID
10	Butir angket 10	0.597**	0.4869	VALID
11	Butir angket 11	0.653**	0.4869	VALID
12	Butir angket 12	0.810**	0.4869	VALID
13	Butir angket 13	0.683**	0.4869	VALID
14	Butir angket 14	0.825**	0.4869	VALID
15	Butir angket 15	0.606**	0.4869	VALID
16	Butir angket 16	0.753**	0.4869	VALID

17	Butir angket 17	0.428**	0.4869	VALID
18	Butir angket 18	0.799**	0.4869	VALID
19	Butir angket 19	0.620**	0.4869	VALID
20	Butir angket 20	0.591**	0.4869	VALID
21	Butir angket 21	0.677**	0.4869	VALID
22	Butir angket 22	0.585**	0.4869	VALID
23	Butir angket 23	0.585**	0.4869	VALID
24	Butir angket 24	0.805**	0.4869	VALID
25	Butir angket 25	0.435*	0.3809	VALID
26	Butir angket 26	0.786**	0.4869	VALID
27	Butir angket 27	0.474**	0.4869	VALID
28	Butir angket 28	0.424*	0.3809	VALID
29	Butir angket 29	0.820**	0.4869	VALID
30	Butir angket 30	0.615**	0.4869	VALID

Berdasarkan Tabel 4.1 tersebut menunjukkan bahwa dari 30 butir pernyataan uji coba angket kreativitas belajar peserta didik dinyatakan valid yaitu $r_{xy} \geq 0.4869$ (taraf signifikan 0.01) atau $r_{xy} \geq 0.3809$ (taraf signifikan 0.05). Berdasarkan kriteria butir pernyataan yang digunakan untuk mengambil data, dapat dikatakan bahwa semua butir pernyataan uji coba angket memenuhi kriteria sebagai butir yang layak digunakan untuk pengambilan data dan dapat digunakan untuk mengukur kreativitas belajar dari masing-masing peserta didik. Hasil perhitungan validitas uji coba angket peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.946	30

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas 30 butir pernyataan angket kreativitas belajar diperoleh nilai Cronbach's Alpha 0.946 artinya sangat kuat dan dapat digunakan untuk penelitian. Sehingga instrumen angket tersebut dikatakan reliabel dan memiliki keajegan atau konsisten dalam mengukur sampel penelitian. Hasil perhitungan reliabilitas uji coba angket kreativitas belajar peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Data Penelitian

a. Variabel Kemampuan Koqnitif

Data mengenai hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh dengan menggunakan tes. Hasil rekapitulasi hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

	Jumlah
Skor Terendah	92
Skor Tertinggi	114
Modus	105,2
Median	101
Mean	101,48

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari hasil belajar dengan 25 jumlah peserta didik memperoleh skor terendah 92, skor tertinggi 114. Hasil skala kemampuan koqnitif terdapat modus dengan nilai 105,2, median dengan nilai 101, mean atau rata-rata yaitu 101,48.

b. Variabel Kreativitas

Data kreativitas belajar diperoleh dari skala kreativitas dengan lima alternative jawaban yang sebelumnya terlebih dahulu instrument diuji cobakan. Skala kreativitas belajar dengan lima jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Penskoran digunakan dalam skala dengan lima jawaban memiliki rentan 1 sampai 5. Skor yaitu 5

untuk sangat setuju, 4 untuk setuju, 3 untuk ragu-ragu, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk sangat tidak setuju.

Hasil pengambilan data yang telah dilakukan di kelas V MIN 10 Bandar Lampung disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Kreativitas Belajar
Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

	Jumlah
Skor Terendah	90
Skor Tertinggi	116
Modus	100
Median	100
Mean	102,32

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari hasil angket dengan 25 jumlah peserta didik memperoleh skor terendah 90, skor tertinggi 116. Hasil skala kreativitas terdapat modus dengan nilai 100, median dengan nilai 100, mean atau rata-rata yaitu 102,32.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah sampel yang terpilih berdistribusi normal atau tidak, akan dilakukan uji normalitas data terhadap kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diketahui output sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kreativitas_Sisw	Koqnitif
		a	
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	102.3200	101.5200
	Std. Deviation	6.32271	5.39382
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.098
	Positive	.163	.098
	Negative	-.095	-.080
Kolmogorov-Smirnov Z		.816	.492
Asymp. Sig. (2-tailed)		.519	.969

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan membandingkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > α . dengan $\alpha = 0.05$ Maka data berdistribusi normal. Dengan menggunakan uji Kolmogoriv-Smirnov diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kreativitas siswa sebesar $0.519 > 0.05$ dan nilai koqnitif *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.969 > 0.05$. Sehingga data kreativitas siswa dan kemampuan koqnitif berdistribusi normal. Selain dapat dilihat dari keterangan *Asymp. Sig. (2-tailed)* uji kenormalan data juga dapat dilihat dari *Most Extreme Differences Absolute* yang diasumsikan *Most Extreme Differences Absolute* < *Kolmogorov Smirnov Table* maka data berdistribusi normal, dapat dilihat bahwa nilai tersebut dapat dibandingkan

dengan *kolmogorov-Smirnov table* dengan $N=25$ pada taraf signifikansi 0.05 sebesar 0.264 sehingga $0.163 < 0.264$ sehingga data kreativitas belajar peserta didik berdistribusi normal sedangkan nilai koqnitif $0.098 < 0.264$ juga berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dipergunakan untuk melihat apakah ada hubungan linear atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pada pengujian statistik SPSS dengan menggunakan *deviation from linearity* dengan taraf signifikansi (*linearity*) $> 0,05$. Uji linearitas dapat melihat output dari SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Perhitungan Uji Lineritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas_Siswa * koqnitif	Between Groups	(Combined)	812,273	16	50,767	2,760	,074
		Linearity	593,678	1	593,678	32,272	,000
		Deviation from Linearity	218,595	15	14,573	,792	,668
	Within Groups		147,167	8	18,396		
	Total		959,440	24			

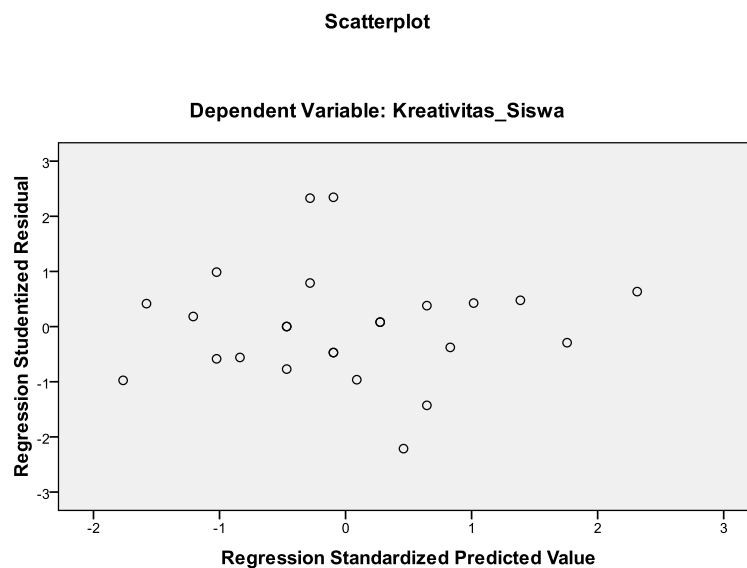
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa berdasarkan nilai signifikansi *deviation from linearity* diperoleh hasil $0.668 > 0.05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel Kemampuan Koqnitif dan variabel Kretivitas Belajar.

Dari nilai F_{hitung} diperoleh 0.792 dimana jika dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dari $df_1 = 8$ dan $df_2=15$ dengan $\alpha = 0.05$, diperoleh F_{tabel} sebesar 2,6407 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa $F_{hitung} < (0.792 < 2,6407)$ sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar

c. Uji Homoskedastisitas

Skema 4.1
Hasil Perhitungan Uji Homokedastisitas



Homoskedastisitas terjadi jika tidak terdapat pola tertentu yang jelas, serta titik-titik menyebar secara acak diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. Heteroskedastisitas terjadi jika terdapat titik-titik memiliki pola

tertentu yang teratur seperti bergelombang, melebar kemudian menyempit dan salah satu titik ada pada titik 0.

Dapat kita lihat bahwa pada scatterplot diatas bahwa model bersifat homoskedastik, tidak terdapat masalah heteroskedastisitas dimana residual tersebar secara merata.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi itu signifikan atau tidak.

H_0 = ada (terdapat) korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.

H_1 = tidak ada (tidak terdapat) korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.

Tabel 4.7
Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Correlations			
		Kreativitas_Sisw a	koqnitif
Kreativitas_Siswa	Pearson Correlation	1	.787**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
koqnitif	Pearson Correlation	.787**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Akan dibandingkan nilai r dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} untuk $n = 25$ dan $\alpha = 0.01$ pada tabel diatas adalah 0.787** sehingga nilai $r > r_{\text{tabel}}$ (0.787 > **0.4869**). Sedangkan angka sig.(2-tailed) adalah 0.000 nilai ini lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0.05$ berarti terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kedua variabel. Dapat pula dilihat dari tabel korelasi Jonathan Sarwono, membuat interval kekuatan hubungan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Interval Kekuatan Korelasi

0	Tidak Ada Korelasi
0.00-0.25	Korelasi Sangat Lemah
0.5-0.50	Korelasi Cukup
0.50-0.75	Korelasi Kuat
0.75-0.99	Korelasi Sangat Kuat
1	Korelasi Sempurna

Menggunakan uji-T

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0.787\sqrt{25-2}}{\sqrt{1-0.619}} = \frac{3.7743}{0.6169} = 6.1176$$

Nilai $t_{\text{hitung}} = 6.1176$ dengan nilai $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $n - 2 = 15 - 2 = 13$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.0686, sehingga diperoleh $t_{\text{hitung}} = 6.1176 > 2.0686$ maka H_0 ditolak dan H_1

diterima sehingga ada hubungan inteligensi dengan kreativitas belajar peserta didik.

Harus diingat pula bahwa adanya hubungan linier yang kuat di antara variabel tidak selalu berarti ada hubungan kausalitas, sebab-akibat. Dengan demikian, korelasi hanya menjelaskan kekuatan hubungan tanpa memperhatikan hubungan kausalitas, mana yang dipengaruhi dan mana yang mempengaruhi. Kedua variabel masing-masing bisa berperan sebagai Variabel X maupun Variabel Y.

e. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tingkat kekuatan hubungan dalam bentuk %. Selain itu koefisien determinasi merupakan besaran untuk menunjukkan seberapa besar persentase keragaman variabel terikat (Y) yang dapat dijelaskan oleh keragaman variabel (X), atau dengan kata lain seberapa X dapat memberikan kontribusi terhadap Y.

Setelah melakukan uji hipotesis, koefisien determinasi ini ditentukan dengan mengkuadratkan nilai koefisien korelasi dan dikalikan 100% untuk mendapatkan persentase. Didapat hasil koefisien determinasi persentase tingkat korelasi antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar yaitu: $0.787 \times 0.787 \times 100\% = 61.94\%$ yang berarti korelasi antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar sangat kuat.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung mulai tanggal 02 Maret sampai 02 April 2018. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang dilakukan pada tanggal 05 sampai 09 Februari. Untuk tahap selanjutnya yaitu tahap penyempurnaan yang meliputi validitas, revisi dan uji coba yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2018, kemudian tahap pelaksanaan dan evaluasi.

Penelitian ini mempunyai dua variabel X dan Y yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas (X = kemampuan koqnitif) dan variabel terikat (Y = kreativitas belajar). Penelitian ini menggunakan lembaran angket dan tes tertulis. Lembaran angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kreativitas belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Tes tertulis yaitu alat bantu berupa soal tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan koqnitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Permasalahan pada penelitian ini adalah kemampuan koqnitif peserta didik yang cukup rendah dilihat dari hasil pembelajaran kelas V di MIN 10 Bandar Lampung, serta rendahnya kreativitas belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Jumlah item angket sebanyak 30 butir, terdiri dari 10 butir pernyataan tentang fleksibel dalam berpikir, 10 butir pernyataan tentang keterbukaan terhadap pengalaman baru dan 10 butir pernyataan tentang kepercayaan terhadap

gagasan sendiri. Angket kreativitas terdiri 5 pilihan jawaban yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Penilaian item bergerak dari skor 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju).

Penelitian ini dilakukan dalam lima kali pertemuan, satu kali pertemuan dilakukan pemberian angket kreativitas belajar kepada peserta didik serta melakukan tes pertama, dan empat kali pertemuan dilakukan pemberian tes kedua sampai kelima. Sebelum angket kreativitas digunakan, terlebih dahulu divalidasi kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas VI MIN 10 Bandar Lampung. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir pernyataan angket. Pertemuan terakhir untuk pengambilan surat menyurat yang diperlukan peneliti.

Pada pertemuan pertama dilakukan pengambilan data angket kreativitas belajar dan melakukan tes ke-1 yaitu tes vokabulari (perbendaharaan kata) sebanyak 45 soal, bertujuan untuk menilai seberapa banyak perbendaharaan kata (vokabulari) yang dikuasai oleh peserta didik pada tanggal 07 Maret 2018, sebelumnya peneliti membagikan angket kepada peserta didik kemudian peneliti terlebih dahulu menjelaskan tata cara pengisian angket. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mengalami kebingungan pada saat pengisian angket yang akan diberikan.

Pada pertemuan kedua dilakukan tes ke-2 yaitu pada tanggal 08 Maret 2018, peneliti membagikan lembar soal tes klasifikasi (pengelompokan kata)

sebanyak 40 soal. Sebelum peserta didik menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal tersebut. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membedakan kata-kata yang sejenis dengan kata-kata yang tidak sejenis.

Pada pertemuan ketiga peneliti melakukan tes ke-3 yaitu pada tanggal 12 Maret 2018, peneliti membagikan lembar soal tes observasi (pengamatan) sebanyak 35 soal. Sebelum peserta didik menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal tersebut. Tes ini bertujuan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengamati objek tertentu kemudian menentukan sesuatu yang tidak sesuai atau hal yang ganjil dari objek yang diamati tersebut.

Pada pertemuan keempat peneliti melakukan tes ke-4 pada tanggal 13 Maret 2018, peneliti membagikan lembar soal tes pengetahuan umum sebanyak 30 soal. Sebelum peserta didik menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal tersebut. Tes ini bertujuan untuk menarik atau merangsang keingintahuan peserta didik terhadap apa yang terjadi sehari-hari di sekitar lingkungannya.

Pada pertemuan kelima peneliti melakukan tes ke-5 pada tanggal 15 Maret 2018, peneliti membagikan lembar soal tes menyelesaikan pola sebanyak 25 soal. Sebelum peserta didik menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal tersebut. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik terutama dalam menentukan suatu pilihan yang tepat dan benar

terhadap suatu hal yang ia amati berdasarkan urutan-urutan yang teratur dan logis. Pada pertemuan terakhir pada tanggal 16 Maret 2018 yaitu peneliti berpamitan kepada peserta didik. Peneliti memberikan himbauan kepada peserta didik agar lebih giat lagi belajar dan lebih percaya diri lagi. Peneliti juga bertanya kepada peserta didik yang diteliti tentang angket dan soal tes yang diberikan dan dilaksanakan, menurut peserta didik bahwa mereka mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan penuh semangat dan mereka yakin dapat menyelesaikannya sebaik mungkin.

Selama penelitian berlangsung dengan hikmat dan kerjasama yang luar biasa oleh peneliti dengan peserta didik, guru dan pihak sekolah sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik dan sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Dapat dilihat pada lampiran-lampiran tabel, dari uji coba sampai penelitian bahwa setelah dilakukan pengambilan data, pemberian angket, dan pemberian tes kepada peserta didik dapat diketahui hasilnya.

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya melakukan skoring untuk keperluan analisis data. Penskoran angket yaitu dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh oleh peserta didik. Pada penulisan ini angket yang digunakan adalah untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik kelas V di MIN 10 Bandar Lampung. Hasil penelitian dengan 25 jumlah peserta didik memperoleh skor terendah 90, skor tertinggi 116. Hasil skala kreativitas terdapat modus dengan nilai 100, median dengan nilai 100, mean atau rata-rata yaitu 102,32.

Sedangkan tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan koqnitif yang dimiliki oleh peserta didik. Dilihat dari hasil belajar dengan 25 jumlah peserta didik memperoleh skor terendah 92, skor tertinggi 114. Hasil skala kemampuan koqnitif terdapat modus dengan nilai 105,2, median dengan nilai 101, mean atau rata-rata yaitu 101,48.

Data berupa nilai yang dilakukan dengan perhitungan analisis dengan uji normalitas, uji linearitas, uji homokedastisitas, dan uji hipotesis. Kemudian dilanjutkan analisis uji t (uji koefisien regresi secara parsial) untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Berdasarkan dari uji prasyarat dapat disimpulkan dari masing-masing uji prasyarat bahwa untuk uji normalitas sampel data berdistribusi normal. Dengan menggunakan uji Kolmogoriv-Smirnov diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kreativitas siswa sebesar $0.519 > 0.05$ dan nilai koqnitif *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.969 > 0.05$. Sehingga data kreativitas siswa dan kemampuan koqnitif berdistribusi normal. Uji linearitas dari masing-masing variabel mempunyai hubungan yang linear, dari nilai F_{hitung} diperoleh 0.792 dimana jika dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dari $df_1 = 8$ dan $df_2=15$ dengan $\alpha = 0.05$, diperoleh F_{tabel} sebesar 2,6407 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa $F_{hitung} < (0.792 < 2,6407)$ sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar. Uji homokedastisitas tidak terdapat masalah heteroskedastisitas, homoskedastisitas terjadi jika tidak terdapat pola tertentu yang jelas, serta titik-titik menyebar secara acak diatas dan dibawah angka 0 pada

sumbu Y. Heteroskedastisitas terjadi jika terdapat titik-titik memiliki pola tertentu yang teratur seperti bergelombang, melebar kemudian menyempit dan salah satu titik ada pada titik 0. Uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Nilai r_{tabel} untuk $n = 25$ dan $\alpha = 0.01$ pada tabel diatas adalah 0.787** sehingga nilai $r > r_{tabel}$ ($0.787 > \mathbf{0.4869}$). Sedangkan angka sig.(2-tailed) adalah 0.000 nilai ini lebih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0.05$ berarti terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kedua variabel. Analisis determinasi (Adjusted R^2) digunakan untuk mengetahui persentase hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Uji t antara variabel X dan Y karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat hubungan antara tingkat kecerdasan (inteligensi) dengan kreativitas belajar. Pada Uji F karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan atau korelasi yang tinggi antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.

Demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan koqnitif yang tinggi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia akan mampu mempengaruhi kreativitas belajar yang baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah mengadakan penelitian dan menganalisis data yang ada maka penulis dapat mengungkapkan kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Setelah mengkorelasikan antara variabel X (kemampuan koqnitif) dengan variabel Y (kreativitas belajar) pada siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung TA. 2017/2018 ditemukan korelasi antara kedua variabel tersebut. Hal ini berarti H_0 ditolak (ada korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar) dengan indeks korelasi sebesar 0.787. Hasil tersebut lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0.4869 (taraf signifikan 0.01) dan 0.000 (taraf signifikan 0.05). Hal ini berarti ada korelasi positif yang signifikan antara kemampuan koqnitif dengan kreativitas belajar.
2. Berdasarkan nilai r dalam tabel *product moment* antara 0.75 – 0.99 yaitu koefisien korelasi sangat kuat, bahwa nilai tersebut menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat antara variabel X (kemampuan koqnitif) dengan variabel Y (kreativitas belajar).

B. Saran

1. Kepada pihak sekolah hendaknya tidak menghentikan usaha-usaha positif untuk selalu meningkatkan kualitas sekolah dalam upaya pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik. Misalnya lebih memperhatikan pengadaan perpustakaan sebagai sumber belajar peserta didik dan pengadaan sarana prasarana serta fasilitas yang dapat mendukung kreativitas belajar dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru khususnya guru kelas untuk selalu meningkatkan kompetensinya, baik dalam bidang ilmu pendidikannya maupun dalam penguasaan kelas agar dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memunculkan potensi kreativitas belajar serta meningkatkan kecerdasan dan kemampuan koqnitif dengan cara mampu mengenali dan memahami karakteristik peserta didik, karena tingkat kecerdasan dan kreativitas setiap anak berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Asrul, Sitorus Dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing, 2016.

Bruner, Luthfi. *Discovery Learning*. Jakarta: Surakarta, 2013.

Budi Kuspriyanto, Sahat Siagian. “Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 2 (Oktober 2013).

Budiningsih. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka, 2013.

Conny R. Semiawan. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2013.

Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, Ari Ratna Ekawati. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Gardner, Howard. *Intelligence Reframed, Multiple Intellegences for the 21st Century*. New York: Basic Books, 2013.

Ghullam Hamdu, Lisa Agustina. “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 81 Vol. 12 No. 1 (April 2011).

Hidayatulloh. *Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative Sq3r Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar* (JURUSAN PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN RADEN INTAN LAMPUNG), Jurnal Terampil Vol. 3 No. 2 Desember 2016.

Iman Setyabudi. *Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreativitas*, (Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta Jln. Arjuna Utara Tol Kebon Jeruk – Tomang Jakarta, 2011), Vol. 9, h. 6, diakses pada tanggal 17 Maret 2017.

Iman Setyabudi. *Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreativitas*, (Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta Jln. Arjuna Utara Tol Kebon Jeruk – Tomang Jakarta, 2011), Vol. 9, h. 3, diakses pada tanggal 17 Maret 2017.

Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti. *Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.

Joko Subagyo. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015.

Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.

Lefrancois Kholis. *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*. Surabaya: Gramediacitra, 2013.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta, 2014.

Masganti Sit. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing, 2013.

_____, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.

Mendikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud, 2016.

Mia Damiyanti. *Kemampuan Memecahkan Masalah Material Kedokteran Gigi: Studi Korelasional antara Pengetahuan Awal, Berpikir Kreatif dan Konsep Diri Akademik dengan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Indonesia*, Jakarta (2002), Disertasi, Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2004.

Muhammad Wend. *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*. Jakarta: Visi Media, 2013.

Mulyati. *Kecerdasan Berfikir Anak*. Jakarta: Pustaka Media, 2014.

Mustaqim. *Penalaran Dalam Berfikir*. Surabaya: Cipta Pustaka, 2013.

Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Nurul Khomalasari. "Kreativitas Belajar Siswa Kelas Viii Ditinjau Dari Prestasi Belajar Matematika Materi Aljabar Dengan Media Ubin Aljabar". *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Juni 2017).

Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015.

Renosari Prineta Putri. *Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Berpikir Divergen Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Di DIY* (Pendidikan Biologi, FMIPA, UNY, 2016), Vol. 5.

Strenberg, R.J and Lubart T.I. *Handbook of Creativity*. UK: Cambridge University Press, 2013.

Sudaryono, Gaguk Margono dan Wardani Rahayu. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014.

Sujiono, Dkk. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, 2013.

_____. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks, 2013.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.

Sukring. *Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016).

Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

_____. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Wiwit Vitriyanto. “Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2010/2011”. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang.

Yaumi. *Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2013.

Yuberti. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014.